

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**FUNDAMENTOS DE EXPERIENCIA DE  
USUARIO**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Diseño de Productos Interactivos
Denominación de la asignatura:	Fundamentos de Experiencia de Usuario
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

### Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

### Descripción de la asignatura

Es una asignatura basada en aplicar el análisis y la optimización en el entorno de los contenidos digitales interactivos observando las características y necesidades de los clientes y los usuarios finales. Está íntimamente ligada a las asignaturas “Percepción y expresión visual” e “Introducción al diseño de juegos”.

La asignatura de Fundamentos de Experiencia de Usuario aporta competencias y habilidades para evaluar y diseñar experiencias interactivas intentando optimizar la experiencia de uso e interacción.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CE9 Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

### 3.2 Resultados de aprendizaje

Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global

Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

## 4. CONTENIDOS

- Planteamiento de análisis visual
- Desarrollo de análisis visual
- Modificación estética de producto
- Selección de elementos del diseño
- Línea y forma
- La necesidad de un lenguaje visual
- Conflicto y proceso

## 5. TEMARIO

Tema 0. Introducción: del UX al GameUX

Tema 1. Fundamentos UX: Usabilidad

Tema 2. Accesibilidad: Videojuegos para todos.

Tema 3. Diseño ARCS: Proceso Emocional-Racional.

Tema 4. Diseño ARCS: Proceso Emocional-Racional.

Tema 5. UXFlow: Jugabilidad, Aprendizaje y Experiencia Lúdica.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.

- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

## Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	3	3	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	11	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	0	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	1	1	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	4	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	3	3	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	27	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	14	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 0 Introducción: del UX al GameUX	1,2,3
Tema 1 Fundamentos UX: Usabilidad	4,5
Tema 2 Accesibilidad: Videojuegos para todos.	6,7

Tema 3 Diseño ARCS: Proceso Emocional-Racional.	8,9
Tema 4 Diseño ARCS: Proceso Emocional-Racional.	10,11,12
Tema 5 UXFlow: Jugabilidad, Aprendizaje y Experiencia Lúdica.	13,14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

KRUG, S. (2005). No me hagas pensar. New Riders Press  
 SWINK, S. (2008) Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. MORGAN Kaufmann Game Design Books.  
 TIDWELL, J. (2010). Designing interfaces.

### Bibliografía recomendada

HODENT, C. (2018). The Gamers Brain. CRC Press. Taylor and Francis Group.  
 JUUL, Jesper. (2013). The Art of Failure. The MIT Press. London. England  
 JOHNSON, Jeff. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Elsevier. 2010.  
 ISBISTER, K. (2017). How Games Move Us (Playful Thinking): Emotion by Design. The MIT Press. London. England  
 COSTIKYAN (2013). Uncertainty in Games. The MIT Press. London. England  
 SICART, M. (2017) Play Matters. Prentice Hall.

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Materiales:

- Ordenador Personal.
- Acceso a Internet.

### Software:

Word. Adobe Acrobat.